



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Tiešsaistes seminārs par Dizaina un tehnoloģiju CE saturu un norisi

Mihails Korčevskis

Vispārējās izglītības valsts pārbaudījumu nodaļas vecākais eksperts

mihails.korcevskis@viaa.gov.lv

+371 67814479

11.12.2025.





Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Šodienas dienaskārtība

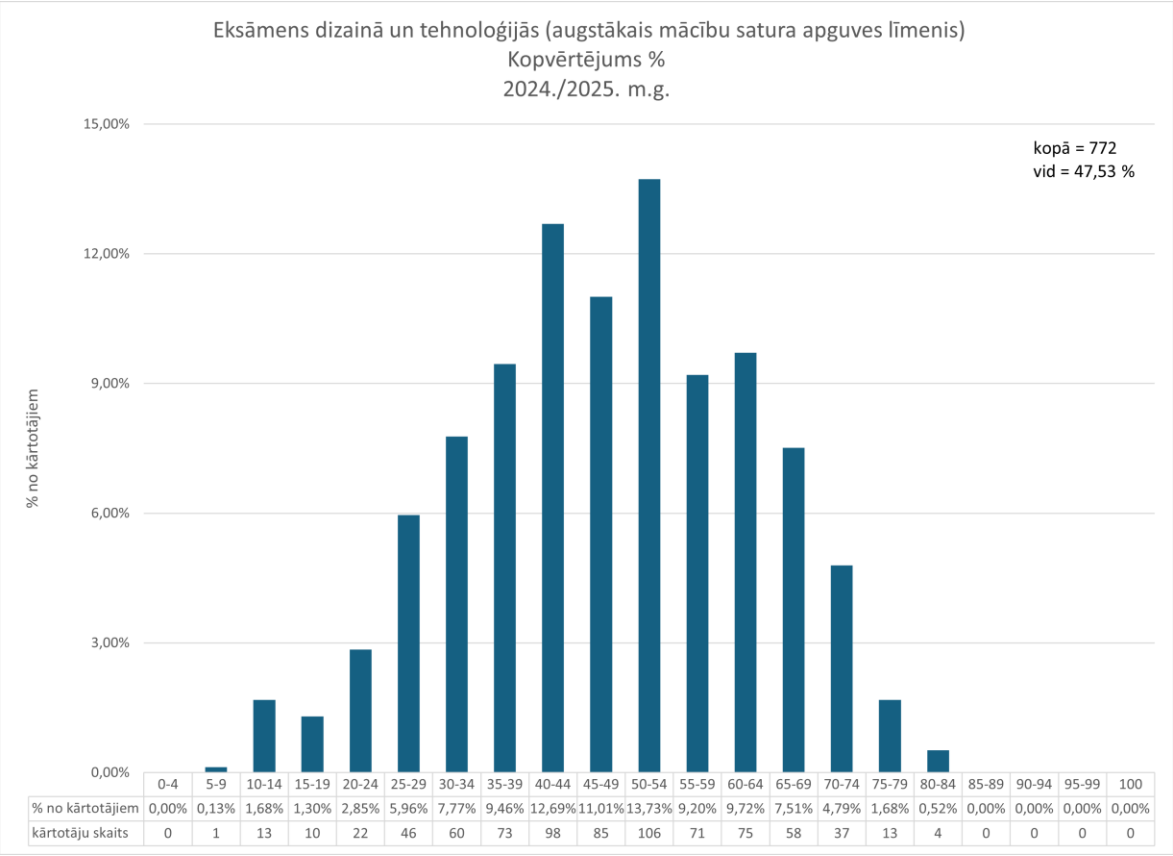
- 2025. gada CE rezultāti un secinājumi
- Izmaiņas 2026. gada CE norisē
- Metodiskie ieteikumi, gatavojoties CE
- Jautājumi un atbildes

**2025. gada CE
rezultāti un secinājumi**

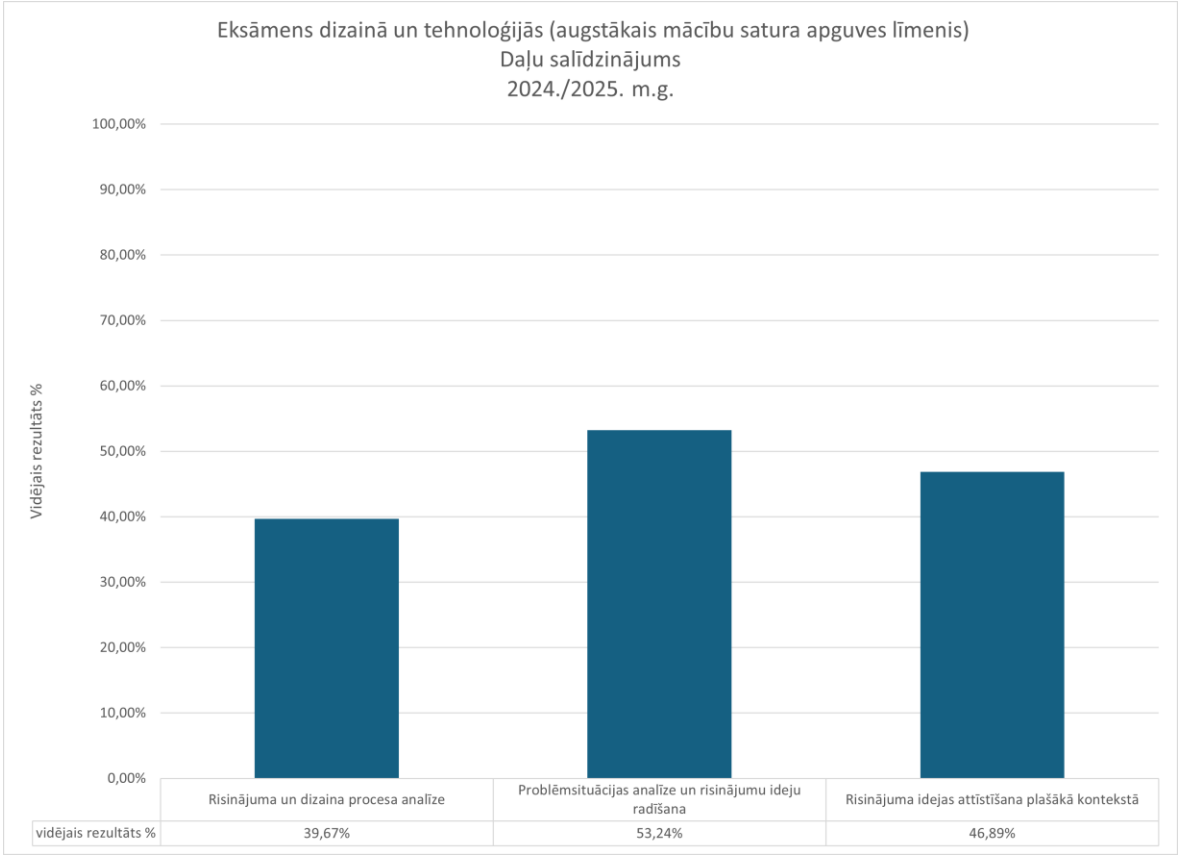


Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Statistika par pagājušā mācību gada CE rezultātiem: kopvērtējums un daļu salīdzinājums



11.12.2025.

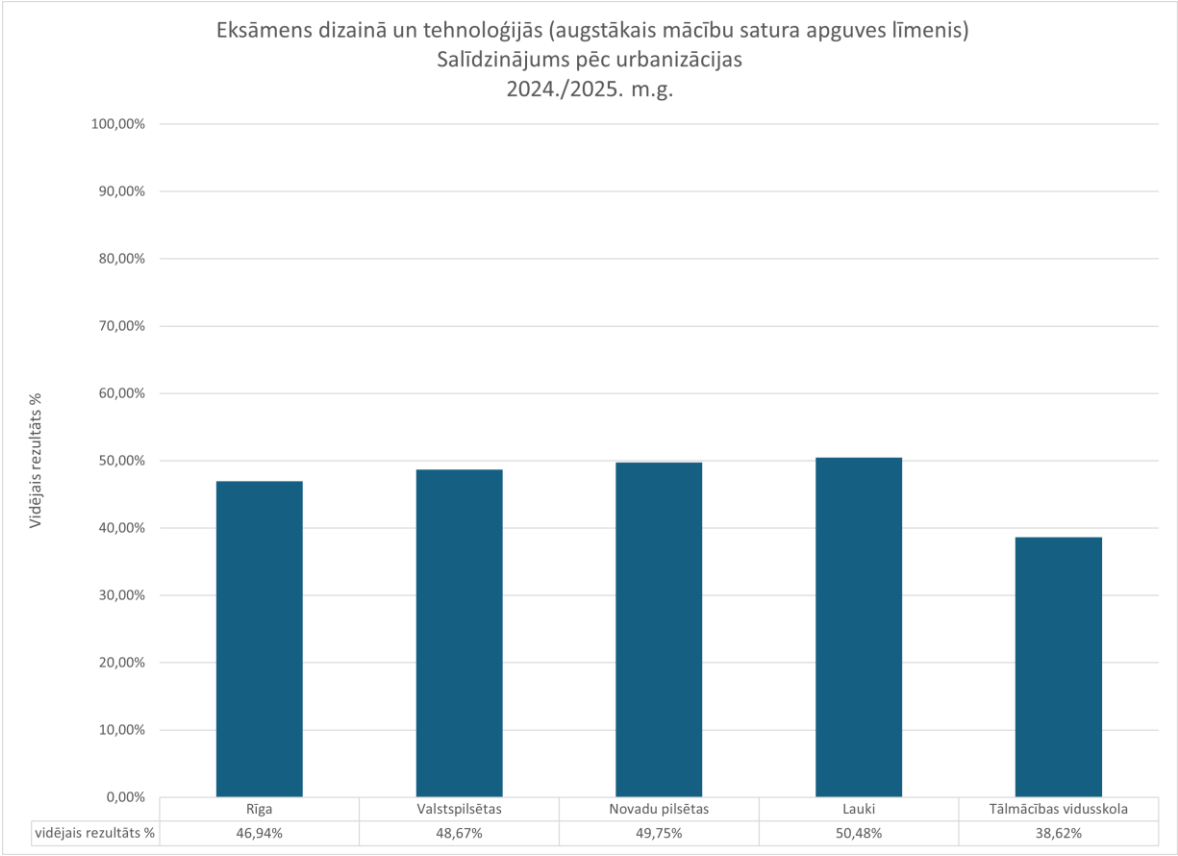
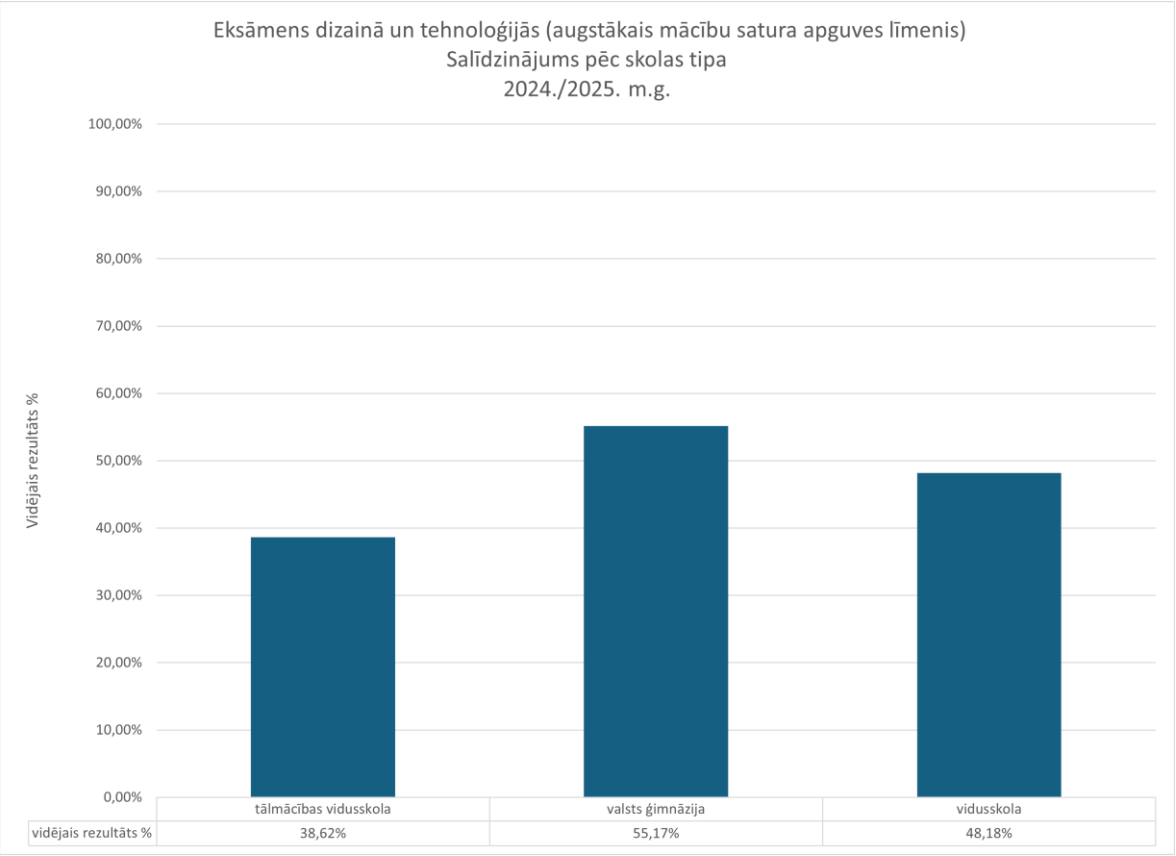


Tiešsaistes seminārs par Dizaina un tehnoloģiju CE saturu un norisi



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

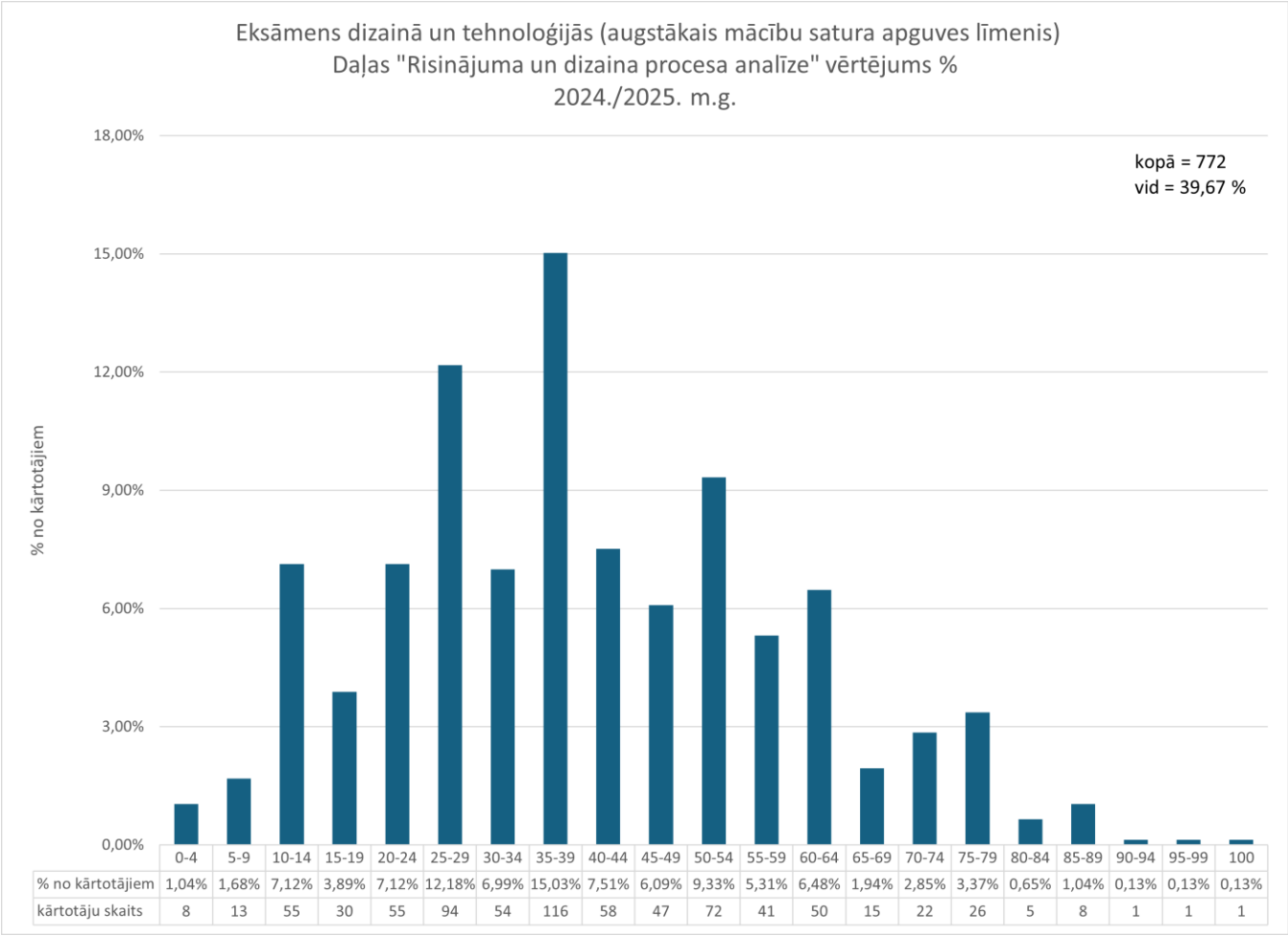
Statistika par pagājušā mācību gada CE rezultātiem: kopvērtējums pa skolu tiptiem un pēc urbanizācijas





Valsts izglītības
attīstības aģentūra

1. daļas vērtējumi, %





Valsts izglītības
attīstības aģentūra

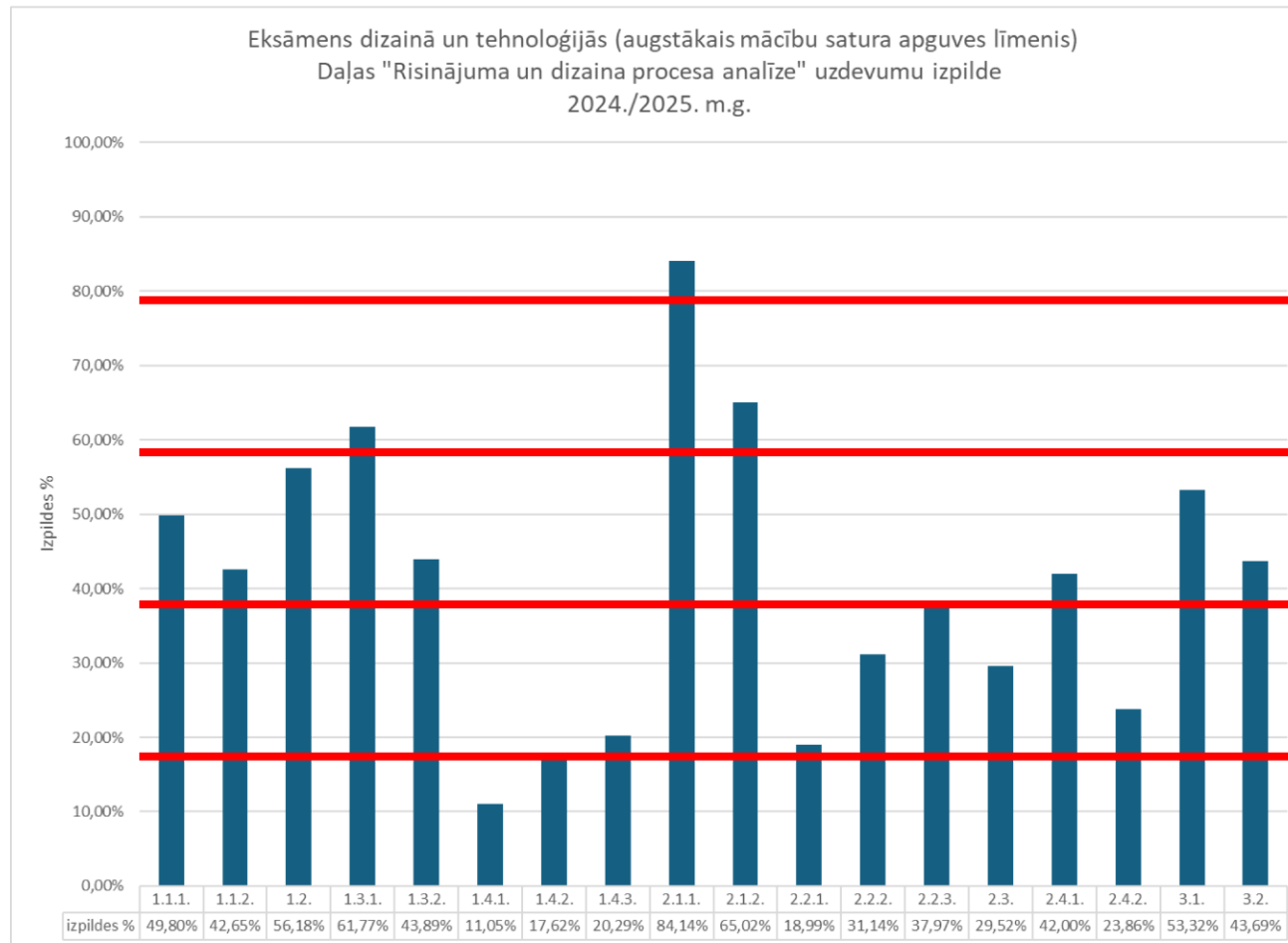
Grūtības indeksu mēra skalā no 0 līdz 1, kur:

- no 0,00 līdz 0,19 – ļoti grūts testelements,
- no 0,20 līdz 0,39 – grūts testelements,
- no 0,40 līdz 0,59 – vidēji grūts testelements,
- no 0,60 līdz 0,79 – viegls testelements,
- no 0,80 līdz 1,00 – ļoti viegls testelements.

Tātad 1. daļā:

- **divi ļoti grūti** testelementi,
- **seši grūti** testelementi,
- **septiņi vidēji grūti** testelementi,
- **divi viegli** testelementi,
- **viens ļoti viegls** testelements.

1. daļas uzdevumu izpilde



Ļoti viegli

Viegli

Vidēji grūti

Grūti

Ļoti grūti



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

1. daļas uzdevums, kas sagādāja vislielākās grūtības (1)

1.4. Uzraksti, ar kurām trīs metodēm varētu veikt „Dzīvības pogas” testēšanu, un apraksti tās. Norādi, vai uzrakstītās metodes tika izmantotas „Dzīvības pogas” testēšanā. (4 punkti)

Metodes nosaukums	Metodes izmantošanas apraksts	Norāde („Jā”/„Nē”), vai metode tika izmantota



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

1. daļas uzdevums, kas sagādāja vislielākās grūtības (2)

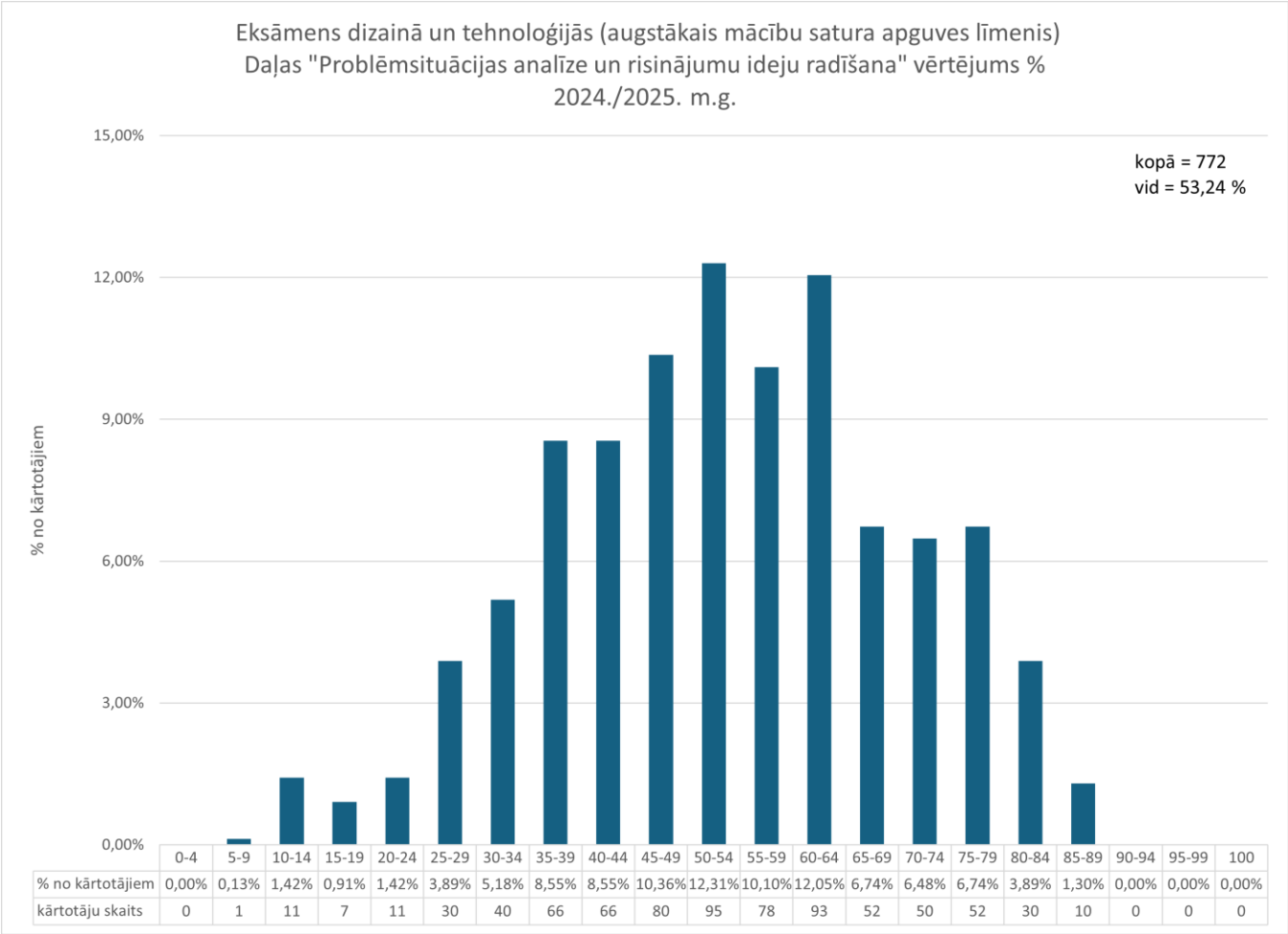
2.2. Piedāvā trīs alternatīvus materiālus „Dzīvības pogas” izgatavošanai un uzraksti šo materiālu īpašības. Pamato, kāpēc tevis piedāvātie materiāli ir labāki par iepriekšējā uzdevumā uzrakstītajiem.
(5 punkti)

Alternatīvs materiāls	Īpašības	Pamatojums



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

2. daļas vērtējumi, %





Valsts izglītības
attīstības aģentūra

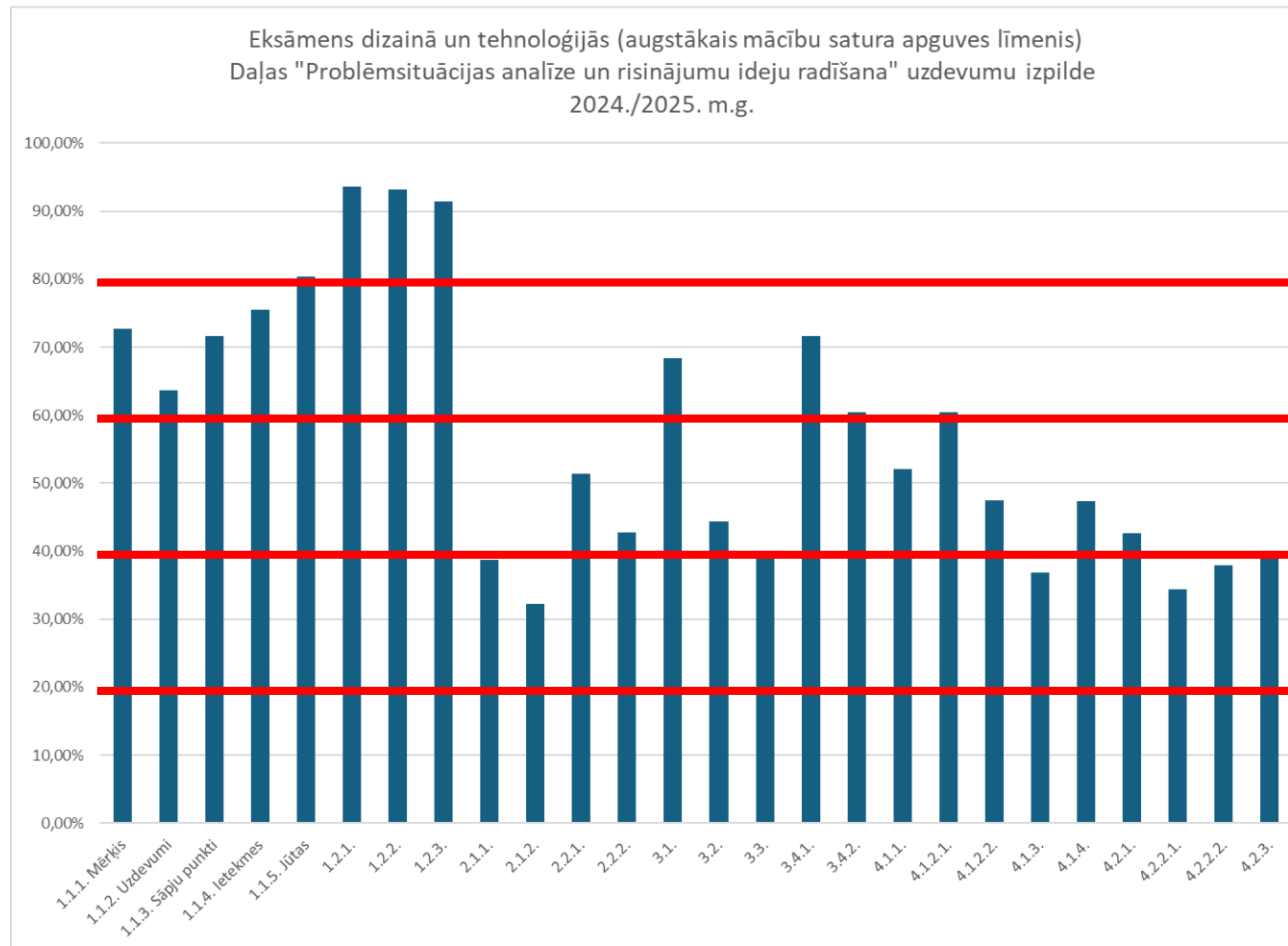
Grūtības indeksu mēra skalā no 0 līdz 1, kur:

- no 0,00 līdz 0,19 – ļoti grūts testelements,
- no 0,20 līdz 0,39 – grūts testelements,
- no 0,40 līdz 0,59 – vidēji grūts testelements,
- no 0,60 līdz 0,79 – viegls testelements,
- no 0,80 līdz 1,00 – ļoti viegls testelements.

Tātad 2. daļā:

- **nav ļoti grūtu** testelementu,
- **septiņi grūti** testelementi,
- **septiņi vidēji grūti** testelementi,
- **astoņi viegli** testelementi,
- **četri ļoti viegli** testelementi.

2. daļas uzdevumu izpilde



Ļoti viegli

Viegli

Vidēji grūti

Grūti

Ļoti grūti



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

2. daļas uzdevums, kas sagādāja vislielākās grūtības (1)

2. uzdevums (6 punkti).

**2.1. Uzraksti, kuru ideju radīšanas metodi tu izmantotu, lai attīstītu jau esošo dizaina risinājumu.
Pamato savu atbildi. (3 punkti)**

Ideju radīšanas metode: _____

Pamatojums: _____

**2.2. Uzraksti, kuru ideju radīšanas metodi tu izmantotu, lai radītu pilnīgi jaunu dizaina risinājumu.
Pamato savu atbildi. (3 punkti)**

Ideju radīšanas metode: _____

Pamatojums: _____



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

2. daļas uzdevums, kas sagādāja vislielākās grūtības (2)

3.2. Izveido oriģināla un sociāli iekļaujoša dizaina risinājuma aprakstu, kurā norādi, kā tieši šis risinājums palīdzēs apmierināt konkrētā lietotāja vajadzības. (4 punkti)

3.3. Atbilstoši aprakstam uzzīmē detalizētu skici, kurā attēlo, kā darbosies tevis piedāvātais dizaina risinājums. (4 punkti)



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

2. daļas uzdevums, kas sagādāja vislielākās grūtības (3)

4. uzdevums (13 punkti).

4.1. Sekojot turpmākajām norādēm, apraksti, kā tu veidotu izstrādātā risinājuma zemas detalizācijas pakāpes prototipu. (6 punkti)

4.1.3. <i>Uzraksti divus faktorus, kas jāņem vērā, iekārtojot darba vidi prototipēšanas procesā, strādājot ar uzrakstītā veida prototipu. (1 punkts)</i>	1. _____ 2. _____
--	----------------------

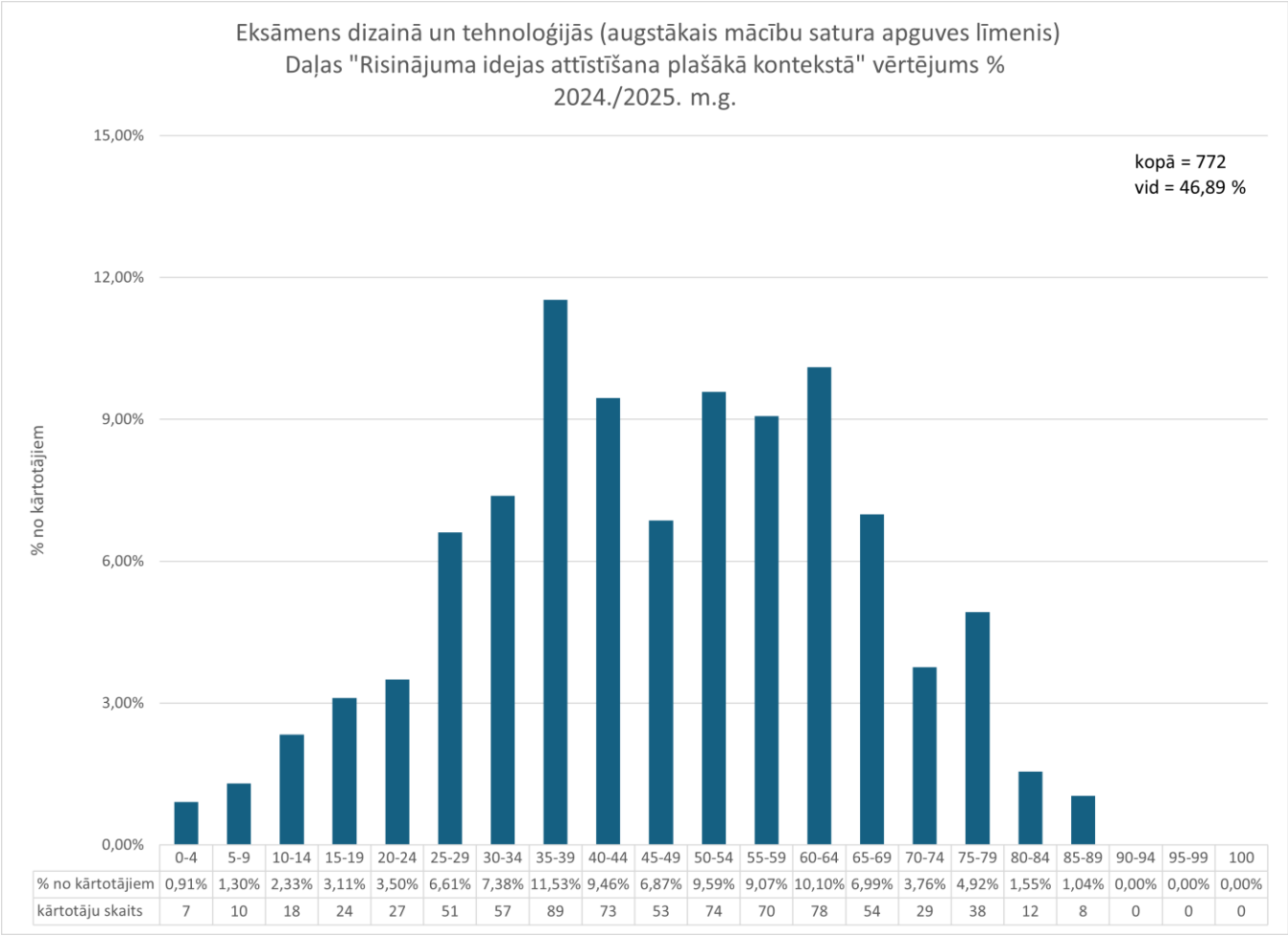
4.2. Sekojot turpmākajām norādēm, apraksti, kā tu testētu izstrādātā risinājuma zemas detalizācijas pakāpes prototipu. (7 punkti)

4.2.1. <i>Uzraksti testēšanas mērķi. (2 punkti)</i>	_____ _____ _____
4.2.2. <i>Uzraksti testēšanas metodi. Pamato savu atbildi. (2 punkti)</i>	_____ _____ _____ _____ _____
4.2.3. <i>Apraksti trīs darbības, kuras jāveic testa dalībniekiem, lai notestētu prototipu. (3 punkti)</i>	1. _____ 2. _____ 3. _____



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

3. daļas vērtējumi, %





Valsts izglītības
attīstības aģentūra

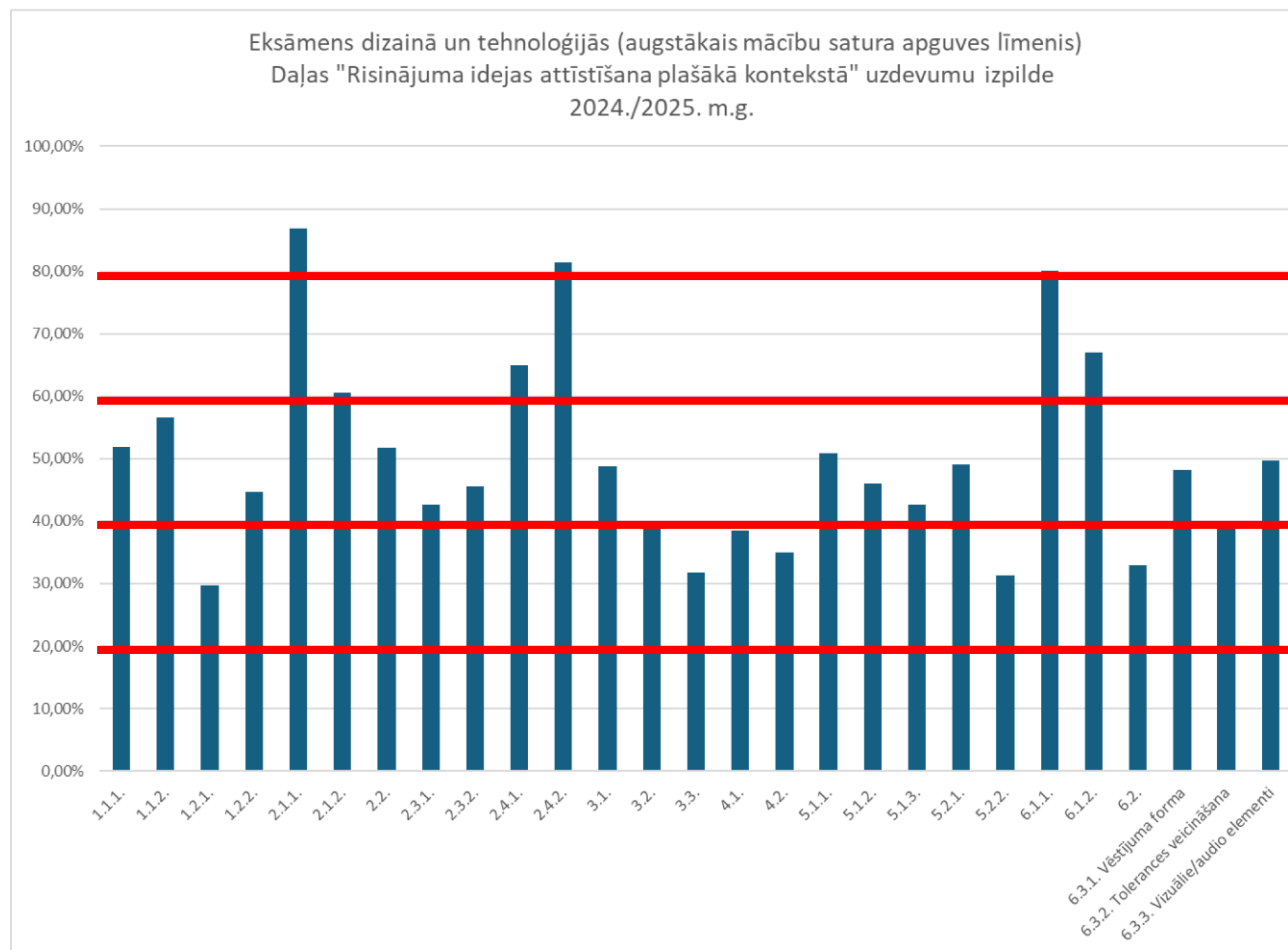
Grūtības indeksu mēra skalā no 0 līdz 1, kur:

- no 0,00 līdz 0,19 – ļoti grūts testelements,
- no 0,20 līdz 0,39 – grūts testelements,
- no 0,40 līdz 0,59 – vidēji grūts testelements,
- no 0,60 līdz 0,79 – viegls testelements,
- no 0,80 līdz 1,00 – ļoti viegls testelements.

Tātad 3. daļā:

- **nav ļoti grūtu** testelementu,
- **astoņi grūti** testelementi,
- **trīspadsmit vidēji grūti** testelementi,
- **trīs viegli** testelementi,
- **trīs ļoti viegli** testelementi.

3. daļas uzdevumu izpilde



Ļoti viegli

Viegli

Vidēji grūti

Grūti

Ļoti grūti



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

3. daļas uzdevums, kas sagādāja vislielākās grūtības (1)

***1.2. Uzraksti trīs izpētes metodes, kuras izmanto, lai labāk izprastu lietotāju. Pamato savu atbildi.
(3 punkti)***

1.	_____

2.	_____

3.	_____



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

3. daļas uzdevums, kas sagādāja vislielākās grūtības (2)

3. uzdevums (3 punkti).

Uzraksti trīs svarīgākos laba dizaina principus 2.4. uzdevumā izvēlētajai idejai un paskaidro, kā tie ir ievēroti.

1.	
2.	
3.	



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

3. daļas uzdevums, kas sagādāja vislielākās grūtības (3)

4. uzdevums (4 punkti).

***Uzraksti divus digitālos rīkus, kurus izmantosi zemas detalizācijas pakāpes prototipa izstrādē.
Paskaidro uzrakstīto rīku atbilstību.***

Digitālais rīks	Paskaidrojums



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

3. daļas uzdevums, kas sagādāja vislielākās grūtības (4)

5. uzdevums (6 punkti).
5.1. Uzraksti trīs puses, kas iesaistītas 2.4. uzdevumā izvēlētajās idejas izstrādē, un novērtē to ietekmes un intereses pakāpi (zema, vidēja, augsta) tava risinājuma izstrādē. (3 punkti)

Iesaistītā puse	Ietekme Kāda ir šīs organizācijas/cilvēku grupas ietekme problēmas risinājuma identificēšanā?	Interese Kāda ir šīs organizācijas/cilvēku grupas interese problēmas atrisināšanā?

5.2. Secini, kura no iesaistītajām pusēm, kas uzrakstīta 5.1. uzdevumā, ir būtiskākā. Pamato savu atbildi. (3 punkti)



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

3. daļas uzdevums, kas sagādāja vislielākās grūtības (5)

6.2. Izvēlies vienu no komunikācijas kanāliem, ko uzrakstīji 6.1. uzdevumā. Uzskicē reklāmas ideju atbilstoši izvēlētajam komunikācijas kanālam. (4 punkti)

Izvēlēta komunikācijas kanāla Nr.: _____

Kā skolotājam analizēt CE rezultātus savā skolā?

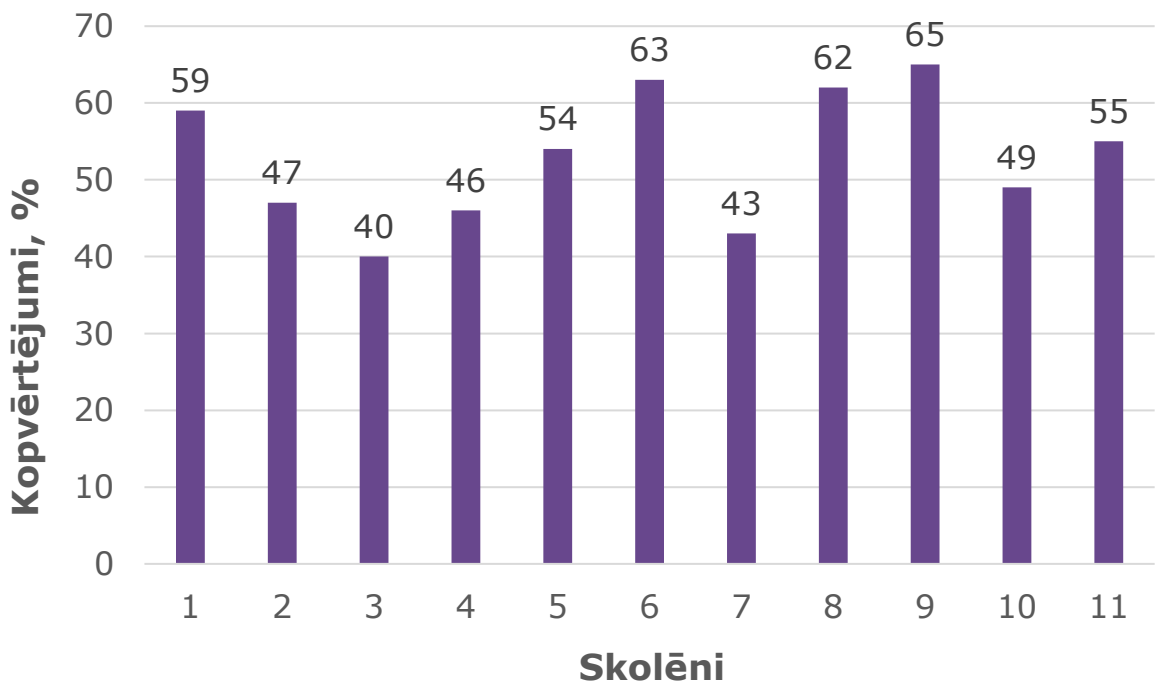
Evija Rozentāle

Rīgas Kultūru vidusskolas
direktora vietniece izglītības jomā
erzentale@edu.riga.lv
+371 67969115



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Rīgas Kultūru vidusskolas piemērs



Daļa	Skolēnu skaits	Aritmētiskais vidējais	Mediāna	Amplitūda
1. Risinājuma un dizaina procesa analīze	11	44,00	42	21–78
2. Problēmsituācijas analīze un risinājumu ideju radīšana		61,36	65	37–86
3. Risinājuma idejas attīstīšana plašākā kontekstā		50,45	51	39–66
Kopvērtējums		53,00	54	40–65

Valstī vidējais kopvērtējums – 47,53 %



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Kopējā statistika

-  [Centralizēto eksāmenu 9.kl. rezultāti pa skolām](#)  
-  [Cenralizēto eksāmenu vidusskolas rezultāti pa skolām](#)  
-  [Centralizēto eksāmenu vidējo rezultātu salīdzinājums pa gadiem 2023.-2025.](#)  

Datnes, kurā var atrast informāciju par katras izglītības iestādes katra eksāmena kārtotāja (bez konkrētā skolēna personas datiem) sasniegumiem katrā eksāmenā un atsevišķi katrā eksāmena daļā.

-  [Centralizēto eksāmenu rezultātu datu faili \(pamatskola\)](#)  
-  [Centralizēto eksāmenu rezultātu datu faili \(vidusskola\)](#)  

11.12.2025.

VPD rezultātu statistikas katalogs



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Par mums ▾Darbības virzieni ▾Aktualitātes ▾Klientiem ▾Kontakti ▾

Meklēt

Language

Pieejamība

Vides izglītība

Vispārējā izglītība

Interēšu izglītība

Pieaugušo izglītība

Profesionālā izglītība

Speciālā izglītība

Valsts pārbaudes darbi

Atbalsts audzināšanas darbībai

Atbalsts skolēnu izcilībai

Atbalsts pedagogiem

Erasmus+

EEZ un Norvēģijas granti

Šveices – Latvijas programma

Nordplus

Eurydice

Studēt gods

Valdību stipendijas

Izglītības infrastruktūra

Karjeras atbalsts

Euroguidance

Publicēts: 20.02.2025.
Atjaunināts: 21.10.2025.

Oficiālā statistika un rezultātu raksturojums

Tiek nodrošināta oficiālā statistika par pamatzglītības un vispārējās vidējās izglītības centralizēto eksāmenu rezultātiem, kas atbilst Statistikas likumā noteiktajiem kritērijiem un ir iekļauta Oficiālās statistikas programmā. Oficiālās statistikas publicēšanas datums ir 2. oktobris.

- Vairāk par Oficiālās statistikas sistēmu var uzzināt Centrālās statistikas pārvaldes [vietnē](#).
- Tiek sagatavots kvalitatīva oficiālā statistika, ievērojot [Oficiālās statistikas sistēmas kvalitātes politikā](#) noteiktos principus.

Valsts pārbaudes darbu statistikas katalogs

Statistikas dati sākot ar 2022. gadu

[Skatīt vairāk →](#)

Valsts pārbaudes darbi 2024./2025. m.g. | Statistika

[Skatīt vairāk →](#)

Tiešsaistes seminārs par Dizaina un tehnoloģiju CE saturu un norisi

Izmaiņas

2026. gada CE norisē

Dizaina un tehnoloģiju
(augstākais mācību satura apguves līmenis)
centralizētais eksāmens:

pamattermiņā – 15.05.2026.,
papildtermiņā – 03.07.2026.



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Satura moduļu un izziņas darbības līmeņu īpatsvars (pēc 2025. gada CE programmas)

Satura modulis	Īpatsvars, %
Dizaina process	50 ± 5
Materiāli un to apstrādes tehnikas	25 ± 5
Dizaina ietekme uz sabiedrību un vidi	25 ± 5

Izziņas darbības līmenis un tā apraksts		Īpatsvars, %
I	Identificē un nosauc dizaina procesa elementus, lieto faktus, veic īsas procedūras	20 ± 5
II	Pārzina un lieto atsevišķus dizaina procesa soļus, paņēmienus vai prasmes pazīstamās situācijās	30 ± 5
III	Saista, skaidro, lieto zināšanas vai prasmes jaunās situācijās , demonstrējot izpratni	40 ± 5
IV	Lieto starpdisciplināras zināšanas un prasmes , rada oriģinālu dizaina risinājumu, precīzi identificējot aktuālu, nozīmīgu problēmu, vajadzību vai izaicinājumu	10 ± 5



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

2026. gada CE uzbūves projekts

Iespējamās izmaiņas!
Aicinām pārbaudīt
šos laikus pēc
programmas publicēšanas
2026. gada janvārī!

Daļa	Uzdevumu skaits	Maksimālais punktu skaits	Daļas īpatsvars, %	Izpildes laiks, min.
1. Risinājuma un dizaina procesa analīze	...	28	23	50
2. Problēmsituācijas analīze un risinājumu ideju radīšana	...	44	37	90
3. Risinājuma idejas attīstīšana plašākā kontekstā	...	48	40	90
Kopā	...	120	100	230



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Aktualitātes un jaunumi 2026. gada CE norisēs

- Eksāmens tiks uzskatīts par nokārtoto (izsniegts sertifikāts), ja **darba kopvērtējums būs vismaz 20 %**.
- Obligāti būs jākārto **ne mazāk kā viens** CE padziļinātajosursos augstākajā mācību satura apguves līmenī.
- CE kārtošanai **vairs nav jāiesniedz piekļuves materiāli**.
- Līdzīgi kā iepriekšējos gados, 2026. gada februārī–martā **plānots organizēt VPS izmēģinājuma darbu**, kas būtu paredzēts **kārtotāju un izglītības iestāžu darbinieku prasmju pilnveidei darbā ar VPS un tehniskā nodrošinājuma pārbaudei (bez faktiskā CE satura un vērtēšanas!)**.



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

CE programma

- CE programma tiks publicēta 2026. gada janvāra sākumā
VIAA tīmekļvietnē:
Darbības virzieni →
Valsts pārbaudes darbi → Valsts pārbaudes darbu programmas.
- 2025. gada
CE programma

SATURS

1. EKSĀMENA MĒRĶIS UN ADRESĀTS	3
2. VĒRTĒŠANAS SATURS.....	4
2.1. SR veidi un grupas	4
2.2. Satura moduļi.....	8
2.3. Izziņas darbības līmeņi	8
3. EKSĀMENA DARBA UZBŪVE	10
4. EKSĀMENA PIEKĻUVES NOSACĪJUMI	14
5. NEPIECIEŠAMO RESURSU NODROŠINĀJUMS	13
6. VĒRTĒŠANAS KĀRTĪBA UN KRITĒRIJI.....	14
6.1. Vērtēšanas kārtība.....	14
6.2. Vērtēšanas kritēriji	14
7. PALĪGLĪDZEKĻI, KURUS ATĻAUTS IZMANTOT EKSĀMENA LAIKĀ	15
PIELIKUMI	16
Snieguma līmeņu apraksti vispārīgām prasmēm un prasmju grupām	17
Rīcības vārdu skaidrojums	25
 Snieguma līmeņu apraksts projekta izstrādes dokumentācijai	29

Metodiskie ieteikumi, gatavojoties CE

Dace Alksne

VIAA Metodiskā atbalsta nodaļas
vecākā eksperte-valsts metodiķe dizainā un tehnoloģijās
dace.alksne@viaa.gov.lv
+371 67074241

Evija Rozentāle

Rīgas Kultūru vidusskolas
direktora vietniece izglītības jomā
erozentale@edu.riga.lv
+371 67969115



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

1. daļa – Risinājuma un dizaina procesa analīze

Šajā daļā ir iekļauti informācijas avoti ar uzdevumiem par **vienas dizaina jomas** (vides, modes, pakalpojumu, digitālās, produktu) **dizaina risinājumu vai dizaina procesu**. Iespējamie informācijas avoti var būt intervija, apraksts par zinātnisku pētījumu, publikācija plašsaziņas līdzekļos, attēli utt. Doto informāciju nepieciešams izmantot uzdevumos. Pēc korektas šīs daļas uzdevumu izpildes **iespējams sasniegt lielāko daļu no minimālo prasību kopuma eksāmenā, lai tas būtu nokārtots.**



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Ieteikumi 1. daļas izpildei

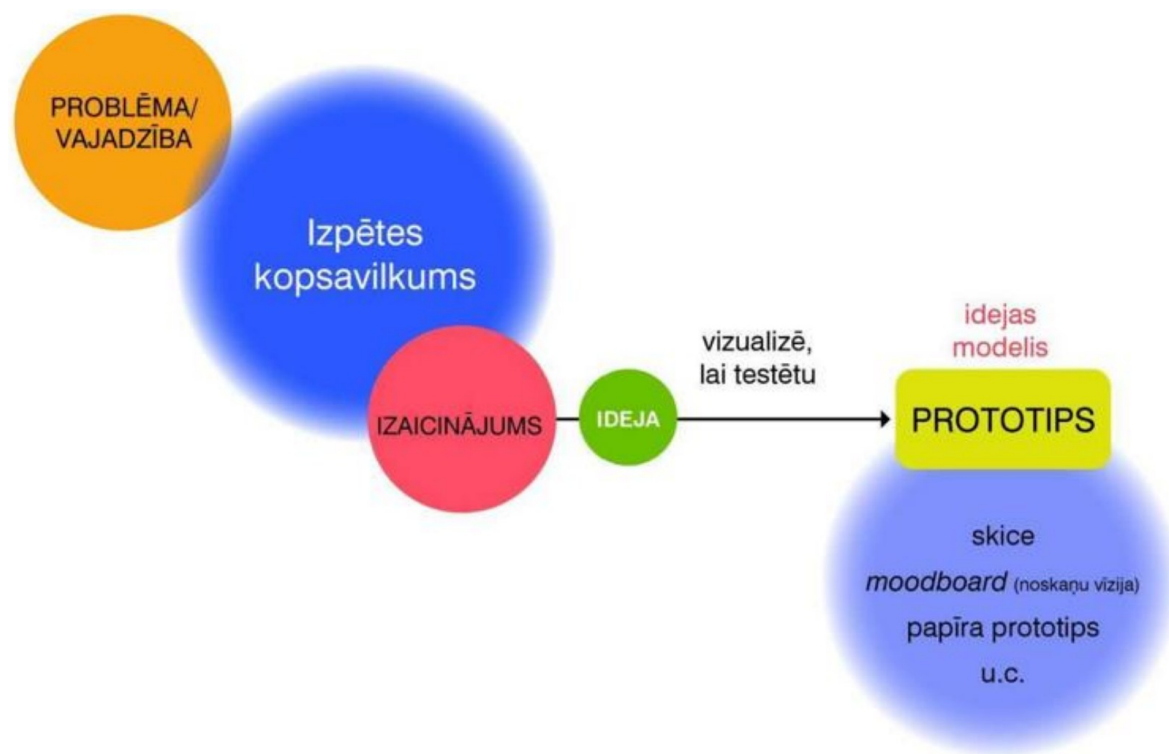
- **Uzmanīgi izlasīt un izpētīt** doto informāciju eksāmena ievaddaļā.
- Pārdomāt **stratēģiju, kā strādāt ar informāciju.**
- Pievērst uzmanību **uzdevumu formulējumos izmantotajiem rīcības vārdiem.**

Rīcības vārds	Skaidrojums
Analizē	Detalizēti apskata, raksturo veselumu (objektu, jēdzienu, faktu, procesu, pazīmi, problēmu, risinājumu u.tml.) un tā daļas pēc noteiktiem kritērijiem, lai noskaidrotu to būtiskās īpatnības (pazīmes, īpašības, sakarības, struktūru u. tml.).
Argumentē	Izveido skaidrojumu ar argumentiem, ievērojot noteiktu argumentācijas struktūru (apgalvojums-pierādījums-loģisks spriedums).
Attēlo	Uzskatāmi parāda būtiskās pazīmes; atveido, izmantojot zināšanas.
Definē	Formulē veseluma (objekta, jēdziena, fakta, procesa, pazīmes, problēmas, risinājuma u.tml.) definīciju – būtisko pazīmju īsu, precīzu formulējumu, raksturojumu.
Empatizē	Sk. iejūtas.
Ilustrē	Paskaidro ar uzskatāmu piemēru (-iem), kas apstiprina, papildina informāciju.
Idejo	Rada idejas un apzina iespējas, meklējot labākos risinājumus.



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

2. daļa – Problēmsituācijas analīze un risinājumu ideju radīšana



Šajā daļā ir iekļauti uzdevumi, kuros **praktiski jāizmanto** zināšanas un prasmes par dizaina procesa posmiem un tajos pielietojamajām izpētes, ideju radīšanas, prototipēšanas un testēšanas metodēm, kā arī ir uzdevumi, kuros **jārada risinājuma(-u) idejas konkrēta(-u) lietotāja(-u) vajadzībām**, un jāapraksta, kā tās varētu testēt.



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

3. daļa – Risinājuma idejas attīstīšana plašākā kontekstā

Šajā daļā ir iekļauti uzdevumi, kuros **jāformulē problēmas**, kas ir dotajos datos, **jāmodelē risinājumu prototipi** atbilstoši dažādu mērķauditoriju vajadzībām un **jāveic sava(-u) risinājuma idejas(-u) izvērtēšana**, un **jāizstrādā ieteikumi uzlabojumiem**. Šīs daļas ievadā doti statistikas dati un papildu informācija, attēlojot situāciju plašākā kontekstā. Iespējamie informācijas avoti var būt infografiki, apraksti ar datiem, attēli, statistikas dati utt.



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Daudzveidīgu risinājuma ideju radīšana

Eksāmena laikā pielietot apgūtās ideju radīšanas metodes, lai nonāktu līdz oriģināliem risinājumiem (izmantot tukšo lapu).

Trenēt radošumu mācību procesā:

- **Veiklība** (*creative fluency*)
 - Domāšanas veiklība ir vieglums, ar kādu mēs vajadzības gadījumā varam izmantot atmiņā saglabāto informāciju, lai radītu daudz ideju.
- **Elastīgums** (*creative flexibility*)
 - Elastīgums ir spēja pārvarēt psihiskos šķēršļus, lai mainītu pieeju problēmai, lai nevairītos no neparastām idejām, izmēģinātu jaunas perspektīvas un apsvērtu citus atskaides punktus. Domāšanas elastīgums nepieciešams daudzās atjautības spēlēs.
- **Oriģinalitāte** (*creative originality*)
 - Oriģinalitāte jeb savdabīgums izpaužas ar neparastu vai reti sastopamu reakciju, atrodot negaidītus iedvesmas avotus un radot idejas, par kurām citi nav domājuši.
- **Sīkāka izstrādāšana** (*creative elaboration*)
 - Tas nozīmē papildināt vienkāršu ideju, padarot to sarežģītāku, pilnveidojot vai detalizēti izstrādājot to.



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Ieteikumi kopumā (1)

- Mācību kursā "Dizains un tehnoloģijas II" **izmantot citos mācībuursos apgūtās prasmes darbā ar tekstu un dažādos veidos atspoguļotiem datiem** – atrast nepieciešamo informāciju, interpretēt un analizēt to, formulēt secinājumus, balstoties uz doto informāciju.
- Mācību procesā uzlabot prasmi **ierobežotā laika posmā radīt daudzveidīgas, savstarpēji atšķirīgas, oriģinālas dizaina risinājuma idejas** dažādās dizaina nozarēs.
- Pārzināt un mācību procesā **regulāri un patstāvīgi izmantot dizaina metodes**, mācoties izvērtēt un izvēlēties konkrētajai situācijai atbilstošāko.



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Ieteikumi kopumā (2)

- Ikdienā mācību procesā izmantot eksāmena paraugā un eksāmena programmas paraugā pieejamos snieguma līmeņu aprakstus (2. nodaļa un 1. pielikums atbilstoši) skolēna snieguma pašvērtēšanai un izvērtēšanai.
- **Skices pēc uzzīmēšanas ir jāpārvelk ar pildspalvu**, lai pēc ieskenēšanas tās būtu labi redzamas.
- Labi jāpārzina informācijas avoti:
 1. daļā – pārsvarā **uzdevumi par doto tekstu**;
 2. daļā – pēc dotā situācijas apraksta **jāidentificē problēmas**;
 3. daļā – jāizpēta un **jābalstās dotajos datos**.



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Radošums kā process (1)

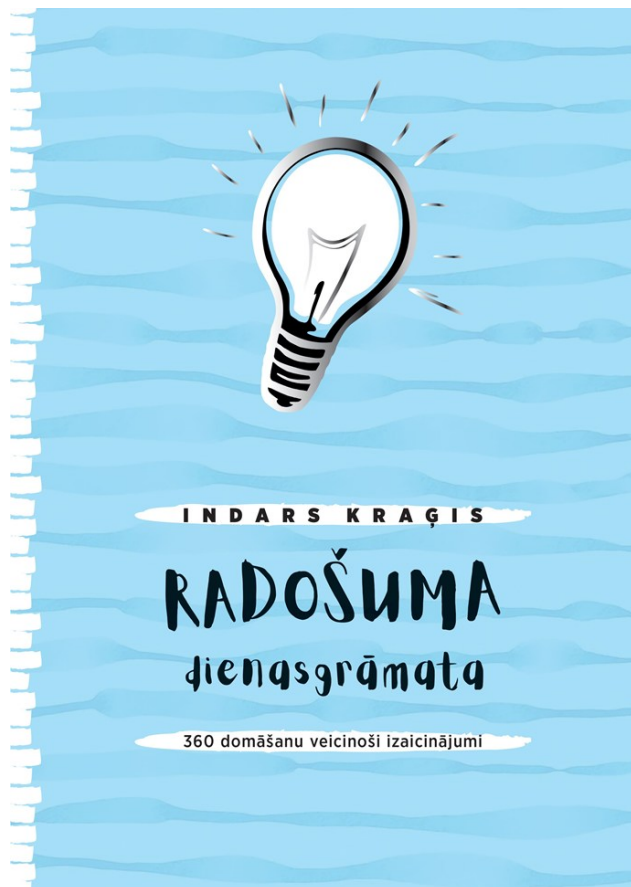
Par radošumu kā procesu var teikt: tā ir “izkāpšana” no komforta zonas, jo prasa indivīdam būt elastīgam gan domāšanā, gan rīcībā – pastāvīgi būt nepārtrauktā mainībā. Radošums pēc savas būtības ir spēle un vieglums. Kas rodas viegli kā mērķtiecīgas darbības blakusprodukts. Darbību mērķtiecīgu padara kreativitātes tehnikas (ideju radīšanas metodes), kuras iekļauj spēles noteikumus. Šie noteikumi kļūst indivīdam rosinoši, un darbība – mērķtiecīga.

Daiga Kalēja-Gasparoviča, Indara Krača grāmatas “Radošuma dienasgrāmata” ievadā



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Radošums kā process (2)



11.12.2025.

Tēma	Uzdevuma numurs
Vispārīgi radošuma uzdevumi	11., 12., 15., 20., 26., 28., 30., 35., 45., 58., 69., 77., 88., 102., 112., 130., 177., 185., 191., 243., 278., 295., 312., 324.
Izpēte	7., 106., 131., 194., 207., 234., 318.
Problēmas definēšana	13., 151.
Ideju radīšana	16., 73., 79., 92., 186., 188., 200.
Mārketingš	18., 24., 149., 299., 303., 326.
Radošuma uzdevumi vides dizainā	36., 39., 51., 111., 141., 216., 227., 235., 248.
Radošuma uzdevumi produktu dizainā	104., 114., 117., 119., 120., 124., 125., 159., 169., 181., 192., 260., 261., 263., 265., 297.
Radošuma uzdevumi modes dizainā	63., 65., 316.

Tiešsaistes seminārs par Dizaina un tehnoloģiju CE saturu un norisi



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Radošums kā process (3)

Dorte Nilsena ir izveidojusi un vairāk kā 10 gadus vadījusi bakalaura studiju programmu "Creative Communication", vienu no pasaulē visatzinīgāk novērtētajām programmām reklāmas jomā. Pēc tam savu radošuma mācību programmu ieviesa pamatskolās. Šobrīd Nilsena vada Radošās domāšanas centru Kopenhāgenā un zīmolu "Creative Thinker".

Sāra Tērbere ir produktu dizainere, vadošā partnere starptautiskā inovāciju uzņēmumā "FourSight" un domu līdere radošās domāšanas jomā. Viņa ir viena no grāmatas "Creativity Unbound", kas tiek izmantota koledžās un universitātēs visā pasaulē, autorēm.

Dorte Nielsen & Sarah Thurber

The secret of the highly creative thinker



**How to make connections
others don't**

BIS Publishers



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

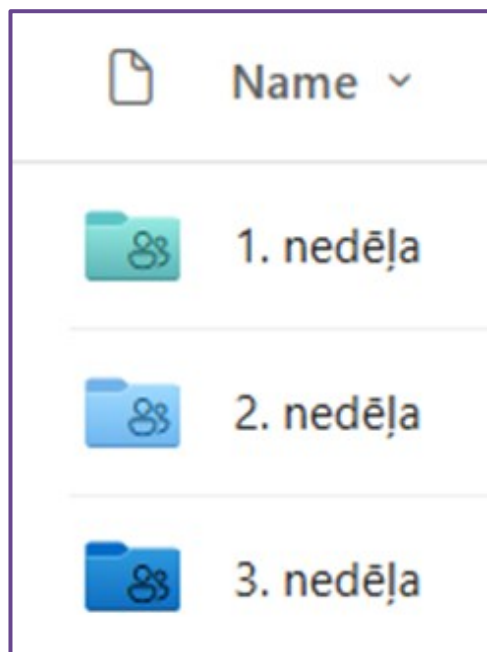


Kessels, Erik. *Failed It!: How to Turn Mistakes into Ideas and Other Advice for Successfully Screwing Up*. London: Phaidon Press, 2016.

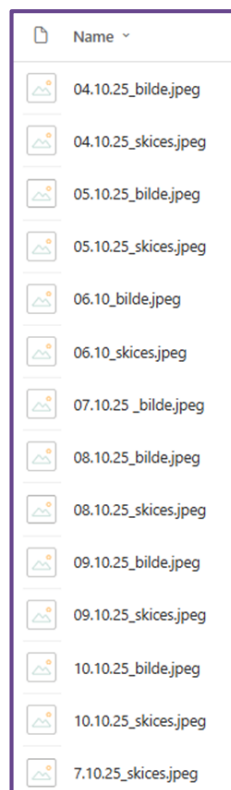


Valsts izglītības
attīstības aģentūra

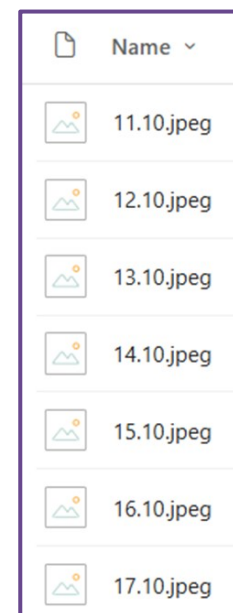
Radošuma uzdevumi kā ilgtermiņa mājas darbs



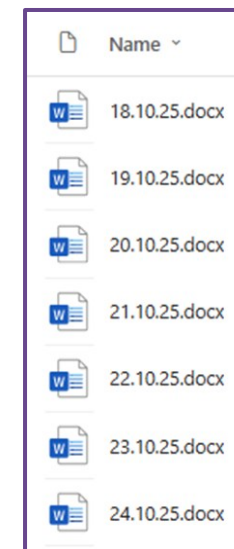
1. nedēļa



2. nedēļa



3. nedēļa





Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Darba 1. nedēļa

“Paskaties uz parasto un redzi neparasto”

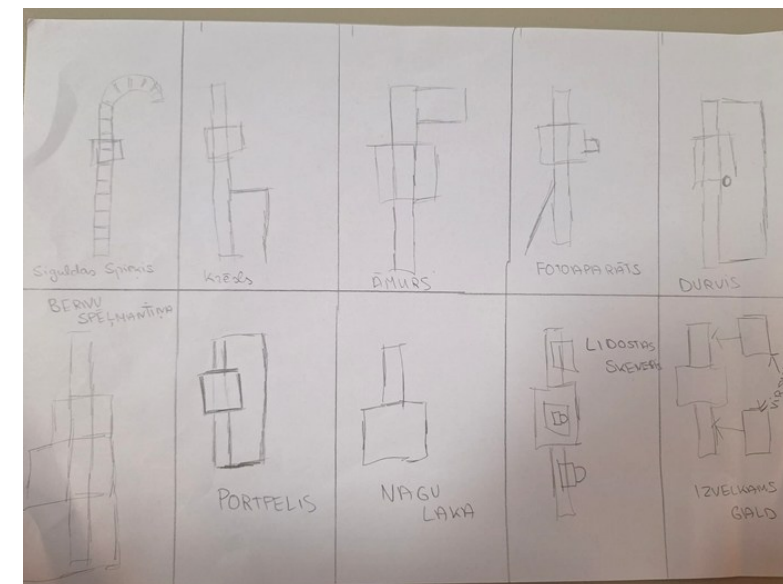
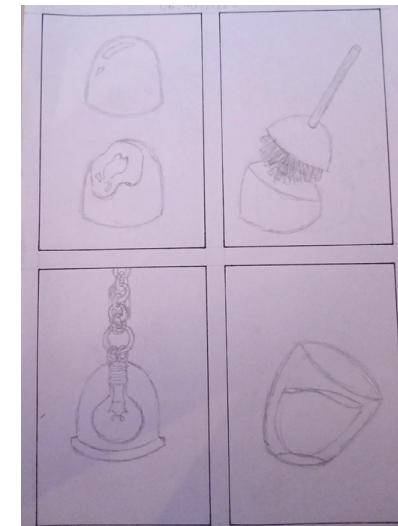
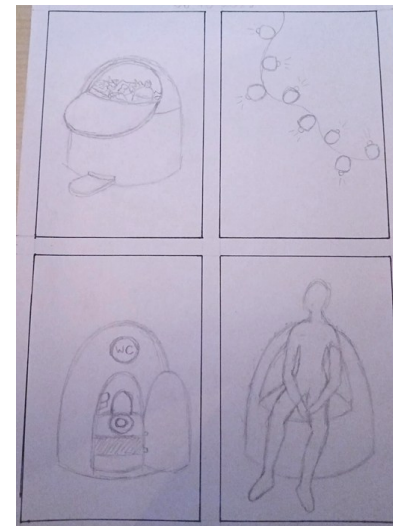
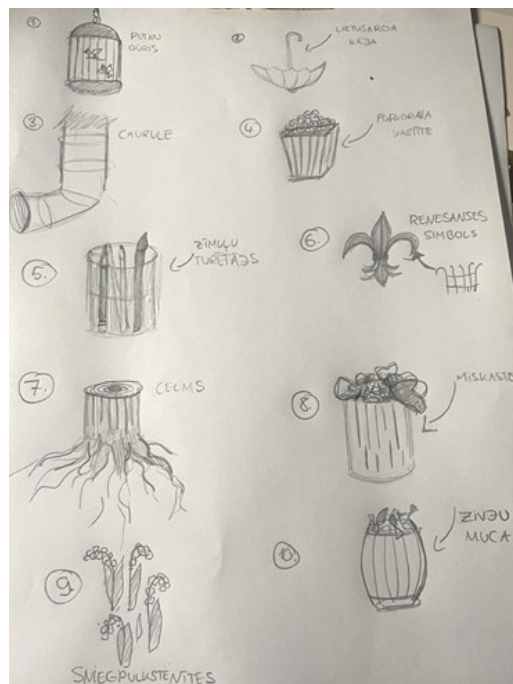
- Jādodas pastaigā KATRU DIENU. Jākoncentrējas tikai uz šiem uzdevumiem.
- Līdzī jāņem piezīmju grāmatiņa skicēšanai vai fotokamera (viedierīce).
- Jāskatās uz apkārtnē redzamām lietām un jāpadomā, kas tās varētu būt.
- Jānofotografē/jāuzskicē viena no tām.
- Iztēlojies, kā šo uzskicēto/nofotografēto lietu varētu pārvērst, piemēram, kā zāles plāvēju pārvērst par dārglietu kastīti u. tml. Jāuzskicē vismaz 10 idejas.

Ievieto mapē “Radošuma uzdevumi” savu mapi ar katras dienas nosaukumu, piemēram, “04.10”. Mapē ievieto iedvesmas avota foto/skici un savas 10 skices.



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Darba 1. nedēļas rezultātu piemēri



11.12.2025.

Tiešsaistes seminārs par Dizaina un tehnoloģiju CE saturu un norisi

45



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Darba 2. nedēļa

Radošuma guru Sids Pārns (Sid Parnes) iesaka pārstrukturēt problēmu kā atvērtu jautājumu un tā radies dizaina izaicinājuma formulējums "Kā es/mēs varētu...?".

Arhitekts Robs Vagemans (Rob Wagemans) teicis: "Es cenšos meklēt iedvesmu tur, kur jūs to noteikti necerētu atrast. Ja man dizaina uzdevums (*brief*) ir filma, es neeju skatīties citas filmas, bet gan sabiedrisko transportu vai mākslu".

- Ikvienu ikdienas problēmu pārvērst/noformulēt par izaicinājumu un to pierakstīt.
- Katru dienu doties pastaigā ar vienu atšķirīgu formulētu **dizaina izaicinājumu**.
- Vērot apkārtējās lietas un domāt: "Kādas idejas man sniedz šī lieta, lai palīdzētu man risināt formulēto dizaina izaicinājumu?".
- Apsvērt, kādas ir novērotās lietas īpašības un vai tās var palīdzēt. Tieši neiederīgu/nesaderīgu lietu savienošana var palīdzēt nonākt pie īstās idejas. Izmanto *mashup* jeb miksēšanas metodi!
- Katram dizaina izaicinājumam jāatrod 10 lietas un no tām radušās idejas, un tās jāapraksta/jāuzskicē.

Ievieto mapē "Radošuma uzdevumi" savu mapi ar katras dienas nosaukumu, piemēram, "11.10". Mapē katru dienu ievieto dizaina izaicinājuma foto un savas 10 skices/ideju aprakstus.



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Darba 2. nedēļas rezultātu piemēri

Dizaina izaicinājums: *Kā es varētu padarīt mācīšanos radošāku?*

1. **Krīts** (īsi uzrakstīt idejas uz nelielas tāfeles un ātri mainīt)
2. **Skudrupūznis** (darbu sadalīt mazās, vienkāršās daļās)
3. **Balons** (katrai tēmai piešķirt vienu spilgtu "atslēgas vārdu")
4. **Lodišu rotaļlieta** (veidot atmiņas ķēdes ar asociācijām)
5. **Vējš** (mācību materiālus ik pa laikam pārvietot uz citu vietu, lai atsvaidzinātu domāšanu)
6. **Zupas katls** (sajaukt dažādus mācību paņēmienus vienā sesijā)
7. **Fotoalbums** (katrai tēmai pievienot 1 attēlu, kas palīdz iegaumēt)
8. **Pogas** (mācību laikā katrai pogai piešķirt nozīmi – fakts, piemērs, atziņa)
9. **Kaleidoskops** (paskatīties uz tēmu no trim dažādiem skatu punktiem)
10. **Vitne** (veidot vienu galveno teikumu, uz kura "uzvērti" pārējie fakti)

2. Diena - Mācību motivācija

Problēma: Grūti koncentrēties, mācoties mājās.

Dizaina izaicinājums: Kā es varētu padarīt mācīšanos mājās patīkamāku?

Novērotā lieta	Iedvesma/ideja
Kafejnīcas interjers	Maināma gaisma un fons mācību laikā
Grāmatu veikala interjers	Krāsainas etiķetes uz mācību piezīmēm
Ceļazīme	"Mācību mērķis šodien" kā redzams atgādinājums
Lampa	Gudrā lampa, kas rāda progresu ar krāsām
Augi	"Zaļā zona" nomierinošai videi
Kafijas tase	Neliela balva pēc katras stundas darba
Parka soliņš	Mācīšanās ārā vai ar atvērtu logu
Plakāts ar frāzi	Motivējošs plakāts pie galda
Putna skaņa	Fona skaņas fokusa uzturēšanai

Kopsavilkuma ideja: Personalizējams mācību stūritis ar fona skaņu, gaismu un motivācijas sistēmu.



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Darba 3. nedēļa

Imants Ziedonis teicis: “Iedvesma? Varbūt to var noformulēt tā: radošs prieks, kad atraisās un radošai gribai klausā visi radošie spēki”. Iedvesma rodas no novērojumiem, problēmām un bezgala daudzu citu avotu. Kas Tevi iedvesmo?

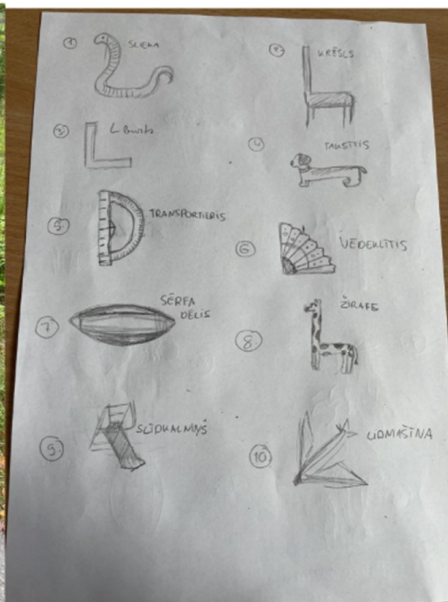
- Katru dienu veikt analīzi par vienu pirmās nedēļas dienas uzdevumu.
- Izvēlies labāko no 10 ideju skicēm.
- Abus attēlus novietojiet uz horizontāli novietotas lapas – iedvesmas avotu kreisajā pusē, radītās lietas – labajā pusē.
- Padomājiet par to, ko esat izveidojis. Tagad padomājiet par to, kas jūs iedvesmoja to izveidot.
- Zem attēliem uzrakstiet īsas pārdomas par to, kas notika, kad izveidojāt radītās lietas ideju. Vai jūs skatījāties uz vienu lietu un pēkšņi ieraudzījāt kaut ko citu? Aprakstiet, kas notika ar jums.

Ievieto mapē “Radošuma uzdevumi” savu fotogrāfiju ar veikto uzdevumu, failam piešķirot katras dienas nosaukumu, piemēram, “18.10”.

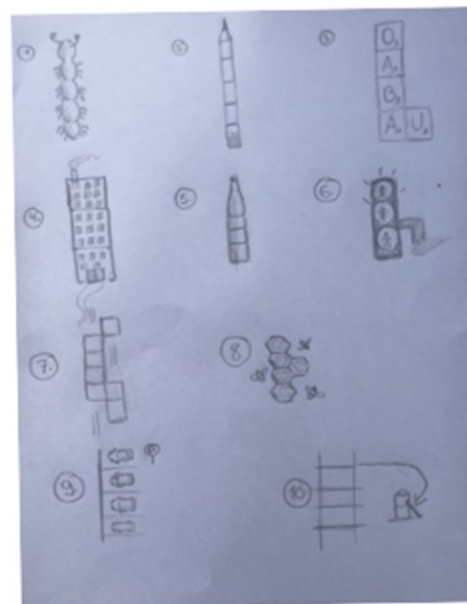


Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Darba 3. nedēļas rezultātu piemēri



Jāteic, ka šoreiz biju īpaši radoša, jo risinājumi ir savā starpā ļoti atšķirīgi. Centos izdomāt lietas, kas būtu līdzīgas L burta formai, kas ir izteikti redzama elektroniskajos skūteros. Īpašu uzmanību veltīšu skicei nr. 4. Ja rūpīgāk ieskatās skūtera stūres daļā, tā rokturi atgādina taksīša ausis, savukārt, priekšpuse - taksīša purnu, varētu pat domāt, ka ir izmantota “mash-ups” metode skūtera dizainēšanas procesā, jo līdzības ir ļoti manāmas.



Skicējot galvenokārt pievērsu uzmanību priekšmeta formai un no tās mēģināju izdibināt lietas, kas izskatās kaut nedaudz līdzīgi oriģinālam.

Izvēlējos komentēt pirmo skici. Mana iedvesma uzskicēt tārpiņu pirmajā skicē radās, kad ievēroju posmus uz attēlā redzamā sētas staba. Iegrebtās līnijas veido sašaurinājumu starp iedaļām, šāda īpatnība, ja palūkojas apkārt, ir sastopama arī dabā. Vertikalitāte asociējas ar tārpiņu, kas pavisam drīz iekūņosies un kļūs par tauriņu, savukārt šis sētas stabs detaļu, kas jau ir procesā lai kļūtu par daļu no teritorijas robežas. Arī pelēkā krāsa un akmens materiāls atgādina motīvu no Latvijas dabas. Šī cilvēka veidojuma un dabas paralēle nevilus veido simboliku starp dzīvo un nedzīvo, kustību un statiskumu, atdzimšanu un lēnu novecošanu.



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Darba vērtēšanas kritēriji

- 1. 10 skices, iedvesmojoties no apkārt redzamā**
(1 punkts x 7 dienas = 7 punkti)
- 2. 10 idejas no apkārt redzamā, kas atrisina manu dizaina izaicinājumu**
(1 punkts x 7 dienas = 7 punkti)
- 3. Iedvesmas avota un ideju skices analīze**
(1 punkts x 7 dienas = 7 punkti)
- 4. Ideju radīšanas elastība un plastiskums**
(4 punkti)
- 5. Ideju oriģinalitāte**
(4 punkti)
- 6. Ideju detalizēta izstrādāšana**
(4 punkti)

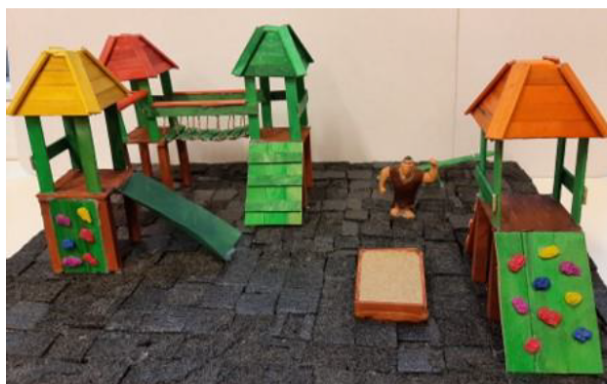


Valsts izglītības
attīstības aģentūra

2024. gada 27. aprīļa Rīgas Biznesa skolas semināra materiāli skolotājiem

RBS RIGA BUSINESS SCHOOL
Riga Technical University

atbalsts
izcilībai



Nosaukums: Skolas rotaļu laukuma makets.

Autores: Asnate Lapiņa, Linda Mamaja, Elizabete Viļņomova -
Vilmane, Megija Krēsliņa

Dizaina izaicinājums: Kā mēs varētu labiekārtot skolas teritoriju?

<u>Prototipa veids / metode:</u> 3D makets materiālā (mock-up)
<u>Prototipēšanas mērķis:</u> precīzi reprezentēt lietotājiem rotaļu laukuma aprīkojumu, tā izvietojumu, krāsas un proporcijas.
<u>Izmantotie materiāli, tehnikas, tehnoloģijas:</u> Vienkārši, viegli un ātri pielietojami materiāli prototipēšanā: kartons, saldējuma kociņi, plastilīns, aukla, guaša krāsas, karstā līme, porains izolācijas materiāls pamatnei, otas, šķēres, grieznis, papīra nazis, pamatne griešanai.
<u>Prototipēšanas norise:</u> Sagatavo maketa pamatni mērogā, atrod vai izveido tēlu, pēc kura auguma izmēra izgatavo rotaļu laukuma aprīkojumu atbilstoši uzlabotajai detalizētajai skicei.
<u>Svarīgākās funkcijas:</u> Rotaļu laukuma aprīkojuma elementu un novietojuma atbilstība vietai un piemērotība lietotājiem, aprīkojuma krāsu un proporciju.

VIENS NO IESPĒJAMAJIEM VARIANTIEM, KĀ TESTĒT ŠO PROTOTIPU:

<u>Testēšanas metode:</u> Lietojamības novērtējuma metode "Domā skaļi".
<u>Testēšanas mērķis:</u> Pārbaudīt rotaļu laukuma aprīkojuma lietojamības skaidrību un novietojumu, krāsu piemērotību un proporcijas.
<u>Testēšanas norise un jautājumi:</u> - Aicina lietotāju skaļi verbalizēt to, ko viņi aplūko, ko domā darīt un ko viņi domā, veicot uzdevumu: iztēloties, ka viņi lieto rotaļu laukuma aprīkojumu. Testa vadītājs fiksē video ierakstā un savās piezīmēs, kas iepriecina, mulsina un satrauc lietotāju, lai identificētu, kas maketā jāuzlabo. - Vai krāsas un rotaļu laukuma aprīkojums ir piemērots lietotājam un vietai? Cik rotaļu laukums ir drošs lietotājam? Vai ir skaidri saprotams, kā jālieto rotaļu laukuma atrakcijas?





Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Aicinājums piedalīties aptaujā

Līdz 2025. gada 20. decembra plkst. 17.00 lūdzam
dizaina un tehnoloģiju pedagogus piedalīties
aptaujā par mācību programmas pārskatīšanu un
metodiskā atbalsta materiālu nepieciešamību!



Jautājumi un atbildes



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Reglamentējošie normatīvie dokumenti

- Ministru kabineta 2019. gada 3. septembra noteikumi Nr. 416 "Noteikumi par valsts vispārējās vidējās izglītības standartu un vispārējās vidējās izglītības programmu paraugiem"
- **7. pielikums** Ministru kabineta 2019. gada 3. septembra noteikumiem Nr. 416 "Plānotie skolēnam **sasniedzamie rezultāti tehnoloģiju mācību jomā**"
- Ministru kabineta 2022. gada 5. jūlija noteikumi Nr. 398 "Noteikumi par centralizēto eksāmenu saturu un norises kārtību"



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Noderīgi resursi

- [Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti vispārējā vidējā izglītības standartā, beidzot vispārīgā, optimālā vai augstākajā apguves līmenī](#)
- [2024./2025. mācību gada CE uzdevumi](#)
- [2024./2025. mācību gada CE vērtēšanas kritēriji](#)
- [2023./2024. mācību gada CE uzdevumi](#)
- [2023./2024. mācību gada CE vērtēšanas kritēriji](#)
- [2022./2023. mācību gada CE uzdevumi](#)
- [2022./2023. mācību gada CE vērtēšanas kritēriji](#)
- [CE paraugs + parauga programma](#)
- [Start Design mācību materiāli](#)
- [Rīga Business School izstrādātie mācību materiāli](#)
- [Dizaina un tehnoloģiju skolotāju istaba](#)
- [Metodiskie ieteikumi, gatavojoties CE](#)



Valsts izglītības
attīstības aģentūra

Paldies par uzmanību!